

BAB III

PENUTUP

Kesimpulan

Semua seniman (begitu juga penulis) mempunyai keinginan yang mendalam untuk menemukan titik ‘kesuksesan’ atas karya yang diciptakan. Pada dasarnya kesuksesan tidaklah lebih sulit daripada kegagalan, karena usaha untuk mencapai suatu kesuksesan adalah sama dengan usaha untuk mencapai kegagalan. Pencapaian ‘kesuksesan’ dalam proses karya ini tidak semata-mata karena bakat bawaan yang dimiliki, tetapi berada pada perjuangan dalam melakukannya.

Seorang seniman pasti pernah mengalami hambatan dalam proses berkarya. Meraih kesuksesan bukanlah sebuah hambatan yang harus ditakuti, tetapi kegagalan itu adalah jembatan yang akan mengantarkan ke titik sukses. Hambatan-hambatan yang mengganggu lancarnya proses dalam karya ini lebih banyak dikarenakan oleh minimnya waktu. Waktu latihan yang sudah dipertimbangkan secara matang ternyata sedikit meleset dengan apa yang diharapkan sebelumnya. Penguasaan materi dari awal proses hingga pementasan masih belum sepenuhnya bisa dihafal oleh para pemain. Hal ini menyebabkan penjiwaan ‘rasa musikal’ dalam karya ini tidak sepenuhnya maksimal.

KEPUSTAKAAN

- Angga Koesoemadinata, Raden Machjar. 1969. *Seni Raras*. Jakarta: Pradnja Paramita.
- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Stikom Bali.
- _____. 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gambelan Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- Dharma Palguna, IBM. 2008. *Leksikon Hindu*. Pakuawan Watulumbang Lombok: Sadampati Aksara.
- Dibia, I Wayan. 2012. *Taksu dalam Seni dan Kehidupan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi.
- Moeliono, Anton M. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sastro Amijoyo, Purwono dan Robert K. Cunningham. 2007. *Kamus Bahasa Inggris*. Semarang: Widya Karya.
- Suhardana, K. M. 2008. *Tri Murti Tiga Perwujudan Utama Tuhan*. Surabaya: PARAMITA.
- Sumandiyo Hadi, Y. 1990. *Mencipta Lewat Tari*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Supanggah, Rahayu. 2007. *Bothekan Karawitan II: Garap*. Surakarta: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press Surakarta.
- Suparli, Lili. 2010. *Gamelan Pelog Salendro Induk Teori Karawitan Sunda*. Bandung: Sunan Ambu STSI Press.
- Wiana, I Ketut. 2004. *Mengapa Bali Disebut Bali?*. Surabaya: Paramita.

GLOSARIUM

<i>Ang</i>	:	Aksara suci dewa <i>Brahma</i>
<i>Baleganjur</i>	:	Ansambel musik yang ada di daerah Bali
<i>Bhatara</i>	:	Roh-roh suci
<i>Brahma</i>	:	Salah satu dewa dalam <i>tri murti</i>
<i>Bhuta kala</i>	:	Roh-roh jahat
<i>Catur muka</i>	:	Bermuka empat
<i>Ceng-ceng Kopyak</i>	:	Salah satu instrumen dalam ansambel Baleganjur yang berbentuk seperti simbal
<i>Mang</i>	:	Aksara suci dewa <i>Siwa</i>
<i>Niskala</i>	:	Dunia tak nyata
<i>Odalan</i>	:	Salah satu bentuk upacara keagamaan
<i>Panca</i>	:	Lima
<i>Penyungsurung</i>	:	Masyarakat pemilik
<i>Prakempa</i>	:	Lontar gambelan Bali
<i>Pralina</i>	:	Maha Pelebur
<i>Reong</i>	:	Instrumen pencon
<i>Sekala</i>	:	Dunia nyata
<i>Siwa</i>	:	Salah satu dewa dalam <i>tri murti</i>
<i>Sthiti</i>	:	Maha Pelindung
<i>Tri hita karana</i>	:	Konsep keseimbangan hidup
<i>Tri murti</i>	:	Tiga perwujudan utama Tuhan
<i>Ung</i>	:	Aksara suci dewa <i>Wisnu</i>
<i>Utpatti</i>	:	Maha Pencipta
<i>Wisnu</i>	:	Salah satu dewa dalam <i>tri murti</i>